

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari beberapa tugas akhir dan jurnal tentang animasi.

Dalam penelitian Isma Trisna Santi dan Bambang Eka Purnama pada tahun 2014 pada jurnal yang berjudul “Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan” merupakan jurnal pembuatan film 2 dimensi tentang cerita rakyat Ande-Ande Lumut sebagai media edukasi untuk anak-anak dimana memiliki tujuan untuk mengenalkan cerita rakyat yang ada di Indonesia agar anak-anak tersebut mudah memahami isi dari cerita Ande-Ande Lumut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sabar Wahyudi pada tahun 2013, dalam laporan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Vidio Pendek Persuasif Menghemat Energi untuk Bumi yang Lebih Baik Berbasis Animasi 2D” merupakan laporan tugas akhir yang menggunakan metode 3D *Pose to Pose* dan *UV Map*. *Pose to Pose* adalah metode penguncian gerakan hanya pada *frame-frame* tertentu saja, sedangkan *UV Map* adalah metode pemberian warna. Tujuan pembuatan video adalah mengajak masyarakat dapat menghemat energi untuk membuat keadaan bumi lebih baik dan mengurangi dampak-dampak pemanasan global yang terjadi saat ini.

Menurut Angga Firmansyah dan Mei P Kurniawan pada tahun 2013 dengan Jurnal yang berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D menggunakan Metode *Frame By Frame* Berjudul “Kancil dan Siput”” merupakan jurnal pembuatan film animasi 2 dimensi tentang dongeng “Kancil dan Siput” dengan menggunakan metode *frame by frame*, dimana teknik ini menggunakan animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda untuk menciptakan detail gerakan sebuah benda atau tokoh.

Penelitian oleh Chabib Syafrudin dan Wahyu Pujiyono pada tahun 2013 dengan jurnal yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D *Hybrid Animation* dengan Pemanfaatan *Graphic*” merupakan jurnal pembuatan film animasi 2 dimensi yang berisi pesan moral agar penonton yang menikmati film animasi tersebut menjadi gemar bersedekah. Metode dalam pembuatan film animasi ini adalah 2D *hybrid animatioan* dimana pembuatannya berupa animasi yang digambar manual di dalam kertas yang kemudian discan dan ditransfer ke komputer yang kemudian diubah menjadi gambar digital.

Dari keempat tinjauan di atas, film animasi 2 dimensi kebudayaan Sekaten Solo ini menerapkan metode yang berbeda. Pada film animasi 2 dimensi ini menerapkan metode yang menggunakan *frame* dan *layer*. Selain itu, juga menggunakan metode *rigging* menggunakan *bone* untuk membuat karakter menjadi terlihat lebih hidup dan mudah digerakkan saat dianimasikan. Dengan menggunakan *bone* yang diatur untuk digerakkan di setiap *frame*, kita tidak perlu membuat karakter lagi walaupun dalam posisi yang berbeda.

2.2.Landasan Teori

2.2.1. Sekaten

Sekaten (Herry, 2013) salah satu tradisi di daerah Surakarta dan Yogyakarta yang masih dilestarikan adalah Sekaten, yaitu perayaan untuk memperingati hari lahir Nabi Muhammad SAW. Perayaan ini mempunyai sejarah yang sangat panjang seiring masuknya Islam di Tanah Jawa.

Perayaan Sekaten yang saat ini diadakan setiap bulan Maulud dalam penanggalan Jawa merupakan perayaan yang awalnya diselenggarakan untuk melakukan syiar agama Islam yang diprakarsai oleh Sunan Kalijaga, salah satu Walisongo.

Pada perayaan Sekaten ini juga dilakukan beberapa tradisi yang sangat menarik untuk disimak, yaitu sajian Gamelan Sekaten dan Grebeg Mulud. Kedua tradisi ini mempunyai cerita yang sangat menarik dan penuh dengan makna filosofi yang mendalam. Beberapa ritual dalam perayaan Sekaten pun menjadi sangat menarik bila kita mengetahui makna yang terkandung dalam kegiatan tersebut.

2.2.2. Animasi

Animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah-olah nampak bergerak (Kurniawan, 2006).

Menurut *Concept Magz* (2008) bahwa setiap hari kita melihat berbagai macam aktivitas di atas bumi. Burung terbang di angkasa, ikan berenang di air, mesin mobil yang menderu dengan kencangnya. Hal itu semua merupakan suatu pergerakan yang dapat kita tangkap oleh indera mata kita. Berpindahnya suatu obyek dari satu tempat ke tempat yang lain merupakan salah satu prinsip dasar yang ada pada istilah animasi. Kata animasi sebenarnya penyesuaian dari kata ‘animation’ (dalam bahasa inggris). Dalam Kamus Umum Inggris Indonesia, kata ‘animation’ berasal dari kata dasar ‘*to animate*’ yang artinya menghidupkan atau memberi kehidupan. Bisa dikatakan bahwa animasi merupakan suatu kegiatan untuk menghidupkan atau menggerakkan suatu objek dengan media tertentu sesuai dengan kebutuhan. Proses ini dapat kita lihat pada waktu suatu benda atau objek bergerak dari suatu tempat ke tempat yang lain dimana menghasilkan suatu ilusi gerak / gerak semu yang terproyeksikan ke dalam indera penglihatan kita. Menggerakkan benda mati seperti memainkan wayang, boneka tangan juga merupakan proses animasi. Fenomena tersebut kita kenal dengan istilah *persistence of vision*. Pada dasarnya mata kita menangkap beberapa gambar yang tidak bergerak / still image secara berurutan sehingga menghasilkan gerakan semu tersebut. Seperti halnya proyektor film yang menjalankan beberapa gambar tidak bergerak secara berurutan yang terekam dalam film seluloidnya, sehingga

mengesankan film tersebut hidup. Umumnya tiap 1 detik, memuat 18 sampai 24 gambar / frame secara berurutan sehingga memunculkan pergerakan tersebut.

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” yang artinya adalah “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002).

Sedangkan menurut Andreas Andi Suciadi (2003), animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.

2.2.3. Film Animasi

Film animasi biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Dalz, 2010)

Animasi secara sederhana merupakan sebuah ilustrasi atau gambar yang dicetak dalam frame demi frame. Tiap-tiap frame memiliki gambar yang berbeda atau mirip satu dengan yang lain sehingga jika di proyeksikan dan di 8 gerakkan secara cepat terciptalah ilusi pergerakan gambar. Perkembangan teknik animasi dari masa ke masa demikian pesat. Sejak awal kali pertama para pembuat animasi langsung menggambar pada frame filmnya hingga kini telah menggunakan teknologi digital. Dari animasi dua dimensi (2-D), lalu animasi stop-motion, kini berkembang menjadi animasi tiga dimensi digital. Film animasi memiliki jangkauan wilayah ceritayang luas, seperti drama, fiksi-ilmiah, perang, fantasi, horor, musikal, hingga epik sejarah.

Walau bisa dinikmati oleh semua kalangan, film animasi juga identik sebagai film hiburan anak-anak karena pada kenyataannya sebagian besar film yang diproduksi memang ditujukan untuk anak-anak.

Berdasarkan penjelasanpenjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah serangkaian gambar bergerak, yang memuat sekumpulan objek, baik benda hidup atau benda mati. Film animasi termasuk dalam jenis film tidak nyata. Pengolahan objek agar terlihat seolah-olah hidup dapat terbentuk dengan bantuan spesial efek dari komputer.

2.2.4. Bentuk Film Animasi

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu traditional animation (2D animation), stop motion animation, dan computer graphics animation (3D animation). (Aditya, 2009: 10)

1. Traditional Animation (2D Animation)

Animasi tradisional (traditional animation) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). Traditional animation sering disebut dengan cell animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas celluloid transparan yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. Contoh film-film dalam jenis tradisional animasi diantaranya adalah "Snow White and Seven Dwarf", "Cinderella", "Beauty and The Beast", "Alladin", "Tom and Jerry", dan lain-lain.

2. Stop Motion Animation

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam poser objek tersebut. Animasi ini sering

disebut juga dengan claymotion karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (clay) sebagai objek animasinya. Clay tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung, dan sebagainya. Clay dipilih karena bahan ini bersifat elastis (mudah dibentuk) dan mudah untuk digerakkan. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Contoh film yang termasuk dalam jenis stop motion animation ini adalah "Chicken Run", "Celebrity Death Match", "Shaun The Sheep", dan lain-lain.

3. Computer Graphics Animation (3D Animation)

Computer graphics animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, computer graphic animation ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (hyperreality) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (3D animation). Dengan bantuan komputer, maka seluruh pengerjaan animasi, mulai tahap pemodelan hingga hasil akhir (rendering), tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual (konvensional) sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Computer graphic animation saat ini dikenal juga dengan istilah Computer Generated Imagery (CGI). Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah "Toy Story", "Finding Nemo", "Ice Age", "Madagascar", "Final Fantasy VII: Advent Children", dan lain-lain.

2.2.5. Animasi 2 Dimensi

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek

dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001).

Animasi 2 dimensi mempunyai ukuran panjang (X-azis) dan (Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup revolusioner yakni film – film kartun. Dan animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, lalu sketsa gambar ini digerakkan satu persatu, maka tidak akan terlihat seperti nyata. Disebut animasi 2 dimensi karena dibuat melalui sketsa yang yang digerakan satu persatu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak. Animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja.

Ada 2 tipe dari 2D animation yaitu :

a. Cel animasi

Animasi Cel berasal dari kata “celluloid”, yaitu bahan dasar dalam pembuatan animasi jenis ini ketika tahun-tahun awal adanya animasi. Animasi cel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi

b. Path animasi

Animasi Path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan.

2.2.6. Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Burden dan Byrd (1999:137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sadiman, dkk (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran. Kozma (1991:2) menguraikan karakteristik paling jelas dari adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya.

Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk

meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bogiages dan Hitt (2008:43) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Menurut Suleiman (1988:20-23), Ada empat tahap cara menggunakan media film dalam pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap penyajian, tahap penerapan, dan tahap kelanjutan. Tahap persiapan meliputi; mempelajari tujuan, mempersiapkan pelajaran, memilih alat yang cocok, berlatih menggunakan alat, dan memeriksa tempat. Tahap penyajian meliputi; menyusun kata pendahuluan, menarik pendahuluan, menyatakan tujuan, menggunakan alat, dan berpenampilan yang baik. Tahap penerapan meliputi; praktek, pertanyaan-pertanyaan, ujian, dan diskusi. Tahap kelanjutan merupakan tahap penarikan kesimpulan.

2.2.7. Proses Pembuatan Film Animasi

Menurut buku ,Nganimasi Bersama Mas Be!, untuk membuat film animasi tahapannya adalah :

1. Pra Produksi (Pra Production)

- a. Konsep; tentang animasi apa yang akan dikerjakan, misalnya untuk film layar lebar, film pendek, dan film animasi untuk iklan. Termasuk di dalamnya konsep cerita (premis dan sinopsis), konsep *style* atau gaya animasi, konsep desain karakter dan latar belakangnya.
- b. Cerita dan skenario; penjelasan tertulis tentang cerita apa saja yang ingin ditampilkan di film animasi, lalu dibuat alur cerita secara jelas berupa naskah cerita atau skenario.
- c. Karakter; menentukan karakter-karakter yang akan ditampilkan dan berperan di film animasi.

- d. *Color code*; menentukan kode warna agar pilihan warna untuk karakter, properti, *background* sudah pasti dan jelas sehingga mempermudah pekerjaan animasi terutama bila dikerjakan oleh banyak orang.
- e. Desain *background*; menentukan latar belakang berupa tempat kejadian atau lokasi karakter dalam cerita.
- f. *Storyboard*; membuat sketsa dimana merupakan kerangka visual dari cerita yang akan diangkat ke dalam film animasi.

2. Produksi (*Production*)

Yang termasuk dalam produksi dimulai dari meng-*animate* atau menganimasikan para karakternya setelah menjadi *layout*. Kemudian mengkomposisikan dengan *background* ditambahkan dengan *Special Effect*, kemudian proses *render* sampai *editing*.

Setelah *editing* dirasa cukup dan sesuai dengan *storyboard*, barulah menyatukan musik dan dialognya.

3. Pasca-Produksi (*Post Production*)

Pasca produksi akan menyatukan semua yang sudah kita kerjakan dalam proses produksi, dilanjutkan dengan merapikan/*editing*, *mixing audio* dan musiknya. Sehingga menjadi sebuah tontonan yang siap tayang.